

УДК 37:004

**ПОДХОДЫ ПО ОБУЧЕНИЮ ЯЗЫКАМ В СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЯХ****Р.М. ХАДИЕВ, К.Р. ХАДИЕВ***Казанский (Приволжский) федеральный университет**E-mail: Rawil.Hadiev@kpfu.ru***APPROACHES TO LANGUAGE LEARNING IN SOCIAL NETWORKS****R.M. KHADIEV, K.R. KHADIEV***Kazan Federal University***Аннотация**

Для изучения языков разработан комплекс программ, состоящий из картинного словаря, представленного в социальной сети «В контакте», содержащий свыше 40 тематических словарей, и компьютерных игр, позволяющих закрепить, усваиваемые слова.

**Ключевые слова:** Комплекс программ, обучающая система, лингвистический словарь.

**Summary**

For language learning software designed complex consisting of pictorial vocabulary represented in the social network «V kontakte», containing more than 40 specialized dictionaries, and computer games that enable secure, digestible words.

**Key words:** software system, training system, the linguistic dictionary.

---

В настоящее время появляются новые интерфейсные формы для общения компьютера и пользователя, позволяющие расширить круг пользователей как по возрасту, так и по коммуникабельности. Это сенсорные экраны, социальные сети в интернете. Сенсорный экран позволяет пользоваться компьютером даже самым маленьким пользователям. Это позволяет использовать современные технологии для детей с ранних лет. Социальные сети позволяют пользователям системы работать как индивидуально, так и в коллективном режиме.

Для изучения языков разработан комплекс программ "РӘСЕМЛЕ СӘЗЛЕК", состоящий из картинного словаря, представленного в социальной сети "В контакте" — <http://vk.com/club75899290>, содержащий свыше 40 тематических словарей, и компьютерных игр, позволяющих закрепить, усваиваемые слова.

В словаре слова представляются в четырех формах: графическая форма, татарское слово, русское слово, английское. Словари представляют определенные темы, позволяющие максимально точно определять семантику слова, представляемого в словаре. Эту же задачу преследует представление этого слова на трех языках. То есть, знание одного из языков позволяет уточнить значение данного слова на другом языке. Словарь содержит свыше 1000 слов.

Темы подобраны с учетом следующих критериев:

- Слова из бытовой сферы;
- Словарный запас, ориентированный на татарский быт;
- Семантика слова имеет графическое представление;
- Слова не заимствованы из других языков;
- Наиболее востребованный словарный запас;
- Порядок расположения слов в словаре определен по наибольшей значимости.

Например, в теме "Домашние животные" в начале размещены слова связанные с конем. Поскольку конь наиболее тесно связан с жизнедеятельностью кочевника.

Для освоения и закрепления произношения этих слов предлагается ссылка на татарский аудио словарь в международном сайте аудио словарей "forvo.com" .

Игровые программы расположены в play.google.com.

Первая игровая программа из серии "Колесо обозрения" ориентирована на повышение словарного запаса. Программа разработана для телефонов и планшетов на базе ОС Андроид.

Цель программы: пользователь должен выучить как можно больше слов на изучаемом языке.

Способы изучения и методики:

Во-первых, используется методика схожая с методикой по Домну [1]. Пользователь ассоциирует полнотой образ (отображаемую картинку) со словом целиком. Таким образом, запоминается не набор слов, а именно все слово. Для этой цели используется следующее упражнение: появляется картинка и варианты ответов — кнопки с написанием различных слов. Одно из илов совпадает по смыслу с картинкой. При нажатии на картинку слово произносится. Одну из кнопок нужно совместить с картинкой, указав, что это и есть ответ на вопрос "Что изображено на картинке" .

Такое упражнение позволяет запомнить связку "произношение слова" , "внешний вид написания" и "графический образ" .

Во вторых, изучение слов происходит в игровой форме. Для этого пользователь играет в одну из трех игр "Память" , "Змейка" , "Лабиринт" . Разберем каждую игру в отдельности.

Игра "Память" . Это достаточно известная игра. На поле размещается 16 карточек перевернутых картинками вниз. Необходимо переворачивая их по парам, найти две одинаковые. Отличие от классического варианта состоит в том, что в случае, если картинка совпадет, необходимо еще угадать, что она означает, сопоставив картинку и ее название (как было описано ранее). В случае, если пользователь не угадает, то картинки закрываются и их придется открывать повторно. Таким образом, в рамках этой игры как как развивается память так и повышается словарный запас и запоминается написание слова.

Игра "Змейка" . Это также классическая игра, когда змейка бежит по полю и собирает различные предметы, чтобы их съесть, если она съедает не то, то уменьшается, если же нужный предмет то увеличивается. В данной случае игра претерпела следующие изменения. Диктор произносит слово — название одного из предметов на поле. Игроку нужно съесть змейкой именно этот предмет. В случае, если съеден другой предмет, то длина змейки уменьшается. С каждым новым уровнем количество одновременно находящихся предметов на поле увеличивается.

Это игра в на реакцию и ассоциации названия предмета и картинки. Причем в силу того, что змейка все время двигается, пользователю надо быстро вспоминать название предмета. Таким образом эту игру можно считать "спринтерским" контрольным тестом для проверки знаний полученных ранее.

Третья игра "Лабиринт" . Игрок находится в лабиринте, где есть два вида препятствий: запки и картинки. Чтобы пройти замок, необходимо его открыть ключом. Ключи также распределены по лабиринту. Чтобы пройти картинку, необходимо угадать что на ней изображено по средствам сопоставления одного из трех вариантов с картинкой (как было описано ранее). В случае если пользователь ответил не правильно, то картинка меняется на другую. Кроме того пользователь может заглянуть в словарь и найти там это слово, но тогда у него сгорает один ключ. Цель: добраться до двери — выход из лабиринта. Эта игра рассчитана на чуть более старших детей, у которых активно развивается пространственное мышление и память. И конечно же изучается язык.

Кроме того в рамках игры можно посетить словарь, с помощью которого можно предварительно изучить все интересующие слова.

Вторая программа в составе комплекса — это "Lady Bird" , разработанная для телефонов и планшетов на базе ОС Андроид.

Цель программы: научить произношению фраз, не акцентируя внимание на написании.

Замечено, что маленькие дети, когда учатся говорить запоминают не отдельные слова, а фразы целиком, т.е. не 3 слова "мама" , "дай" и "поесть" , а одну фразу "мамадайпоесть" . На этот факт ориентируется данная программа.

Она сделана в игровой форме, где пользователю необходимо добраться из одной точки в другую двигаясь по клеткам 4-х видов:

- Обычная, где ничего не происходит;
- Непроходимая, на которую нельзя вставать;
- Изучаемая, где пользователь видит перед собой несколько цветов.

Нажимая на них, пользователь слышит произношение части фразы. А нажав на корзину целиком, то слышит фразу целиком. Кроме того пользователь видит картинку, соответствующую этой фразе. Причем фраза с учетом естественной формы произношения разбивается по словам и легко произносимым словосочетаниям. Таким образом, пользователь учится произношению фразы, нажимая на разные цветы.

- Проверка знаний. Предоставляется картинка и три корзины с цветами, каждая - разная фраза. Необходимо сопоставить картинку с фразой.

Игровой процесс построен следующим образом. Движение пользователя происходит по клеткам от одного города до другого. Игрок может ходить только последовательно по клеткам. В случае, если "Проверка знания" прошла успешно, игрок может один раз прыгнуть через непроходимые клетки клетки.

Система далее развивается как по обогащению словарного запаса, так и по подбору словарных игр [2].

## ЛИТЕРАТУРА

1. **Доман Г.** Как научить ребенка читать. Ласковая революция. — М: АСТ, Астрель, 2004. — 256 с.
2. **Хадиев Р.М., Набиуллина Г.А., Гатауллина Э.И., Багавиев Р.Р.** Автоматизированный обучающий курс <ТАТАР ТЕЛЕ> // Информационные технологии в образовании. XX международная конференция-выставка: Сборник трудов. Ч. III. — М: МИФИ, 2010. — С. 72.

## REFERENCES

1. **Doman G.** How to teach your baby to read. — New York: Avery, 1994.
2. **Khadiev R.M., Nabiullina G.A., Gataullina E.I., Bagaviev R.R.** Automated training course <TATAR TELE> [Avtomatizirovannyi obuchajuschii kurs <TATAR TELE>] // Information Technology in Education. The Twentieth International Conference and Exhibition: Proceedings [Informatsionnye tekhnologii v obrazovanii. XX Mezhdunarodnaja konferencija-vystavka: sbornik trudov]. V. III. — Moscow: MIPHI, 2010. — P. 72. (in Russian)